©1999 Electronic Arts. Ultima, ORIGIN, Lord British und Britannia sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. ORIGIN ist ein Tochterunternehmen von Electronic Arts™.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS 2

RUNDBRIEF 3

EIN PRAKTISCHES LEHRBUCH DER MAGIE 6

MANA 9

REAGENZIEN 10

DIE BESCHWÖRUNGSFORMELN DER MAGIE 13

LINEARE MAGIE 14

ERSTER KREIS 16

ZWEITER KREIS 18

DRITTER KREIS 20

VIERTER KREIS 22

FÜNFTER KREIS 24

SECHSTER KREIS 26

SIEBTER KREIS 28

ACHTER KREIS 30

RITUALE 32

MONDTORE UND ANDERE FORMEN DER MAGIE 36

GLOSSAR 38

RUNDBRIEF

Vor vielen Sommern beobachtete ich von der Tür meiner Kate aus, wie eine Gestalt durch den Kiefernwald zu meinem abgeschiedenen Heim am oberen Ende des Tals hochging. Sie war allein und unbewaffnet. Die Störung war mir ungelegen, und ich beschwor einen Windstoß herauf, um sie zu vertreiben, die Gestalt wies sie jedoch ab, ohne auch nur in ihren Schritten innezuhalten. Da wußte ich, daß es sich um einen Menschen handelte, der über große magische Kräfte verfügte.

Dies war jedoch kein menschliches Wesen. Die Gestalt bemühte sich gar nicht, die Pforte zu öffnen, und trat statt dessen direkt durch das geschlossene Tor in den Hof. Mir war bewußt, daß dieser Mann über weitreichende Kräfte verfügt haben muß, um in diesen Zeiten, in denen die Magie sich nicht mehr offenbart, so deutlich als Geist an meiner Türschwelle zu erscheinen. Seine Ankunft aus der Ferne bezeugte Respekt, dem ich meine Aufmerksamkeit nicht entziehen konnte.

Die geisterhafte Erscheinung hielt sich nicht mit Grußformeln auf. Ich sollte, so sagte sie, ein Lehrbuch für Krieger über die praktischen Anwendungen der Magie schreiben. Magie für Krieger? Was, so fragte ich mich, hätte ich solchen ungeschickten Tölpeln schon zu sagen? Welchen Grund hätte ich, sie überhaupt anzusprechen?

Ich verzehrte mich in Gedanken an die Trübung des Äthers, des Atems der Magie der Tugend. Schon in den Tagen meiner Lehrzeit war der Äther aus unerklärlichen Gründen von einer unbekannten Macht entweiht worden. Ohne klare Einsicht in den Äther hatte die Kunst der Magie der Tugendhaften ihren Glanz verloren, und an ihrer Statt war eine Magie aus einer dunklen Form des Äthers entstanden. Einen solchen Tölpel, der weder die Neigung noch die Disziplin besitzt, unsere Forschungen in dieser Sache voranzutreiben, in unsere Reihen aufzunehmen, würde für die wenigen, die die Traditionen der tugendhaften Magie aufrecht erhielten, fast einer Beleidigung gleichkommen. Mit der Bitte, mich nie wieder zu stören schickte ich Hawkwind aus meiner Kate fort.

Oh, was war Hawkwind aber doch für eine Nervensäge! Jedes Jahr störte mich sein Geist in meiner abgelegenen Bergschlucht. Jedes Jahr schleuderte ich seiner Erscheinung die neueste, zauberkräftigste Magie meiner Schriftrollen entgegen. Jedes Jahr warf er sie auf den Misthaufen. Meine beiden Lehrlinge, Arduin und Grimwar, machten sich über mein Versagen lustig, ich aber fühlte mich von seiner Aufmerksamkeit geschmeichelt. Seine Besuche trieben meine Studien voran, die angesichts der problematischen Entwicklung des Äthers nachgelassen hatten.

Dieses praktische Lehrbuch wurde zum Gegenstand alljährlicher Diskussionen. Ich möchte jedoch betonen, daß ich niemals an einem solchen Projekt gearbeitet habe, denn seine Vollendung könnte ja das Ende seiner Besuche bedeuten. Im

Laufe der Jahre und während der vielen Besuche nahm das Projekt in unseren Gesprächen Gestalt an. Nach jeder Unterredung machte ich Notizen, legte sie in eine Schublade und wandte mich wieder meinem bescheidenen Handwerk, der Niederschrift astronomischer Texte, zu.

Vor zwei Monaten, in einer Winternacht, in der Eisregen niederging, als ich im Schlaf der Nekromantie lag, klopfte es mit einer solchen Wucht an meiner Haustür, daß sie fast zu Bruch ging. Ich vermutete einen Streich Grimwars, verhängte einen magischen Bann und drehte mich um. Der Spuk hörte jedoch nicht auf. Vor der Tür stand ein mir bekannter Bote aus einem Dorf, das mehrere Tagesreisen in Richtung Osten lag. Er überreichte mir ein Paket und einen Talisman, den er an seinem Hals trug, und verschwand im Unwetter.

Das Paket enthielt eine Nachricht, eine Schriftrolle und einige Kräuter zur Stärkung des inneren Auges. Hawkwind hatte mir einen gewaltigen Zauberspruch in die Hände gelegt, mit dessen Hilfe man die Pfade der Zukunft sehen konnte. "Die Zeit ist gekommen." deutete Hawkwind an. "Benutzt den Zauberspruch und seht Euch an, was geschehen kann. Ihr müßt das praktische Lehrbuch zum Fest des Frühlingsanfangs in zwei Monaten vorlegen."

Bevor Arduin und Grimwar aufstanden, legte ich den Talisman um meinen Hals und beschwor Hawkwinds Zauber. Mein inneres Auge öffnete sich, und ich sah eine schwelende Ebene der Todesstille, auf der kein Baum wuchs, kein Stein lag und kein Wasser floß. Die Wolken anderer Variationen der Zukunft schwebten wie Geister umher, jedoch erkundete ich sie nicht, den sie waren unbedeutend in ihrer vergänglichen Gestalt. In der Ferne erhob sich gequältes Geschrei oder vielleicht auch Siegesgebrüll, und auf der ganzen Ebene fühlte ich nicht einen Ort, der mit dem Äther der Tugend erfüllt war, der meine Seele nährt. Ich flog über die Ruinen einer Stadt solcher Größe, daß es sich nur um Britain handeln konnte. Unter mir zerstreuten sich gequälte Gestalten, als ob sie sich vor meiner Erscheinung verkriechen wollten. Ich flog immer weiter. Die Stimmen wurden lauter, jedoch konnte man sie im immer dichter werdenden Nebel dieser anderen Variationen der Zukunft weder menschlichen noch anderen Lebewesen zuordnen. Immer weiter flog ich, bis ich nichts mehr sehen konnte, bis sich das Gebrüll der Stimmen in Gelächter verwandelte, in ein Lästern ohne Gesicht. Alle Variationen der Zukunft verhöhnten mich und meine ausgehöhlte, tugendhafte Seele. Inmitten dieses Strudels des Zweifelns verlor ich die Kraft, den Zauber festzuhalten und stürzte hinab durch die Ebene in eine Dunkelheit, die das Kerzenlicht in meinem Studierzimmer schließlich durchbrach.

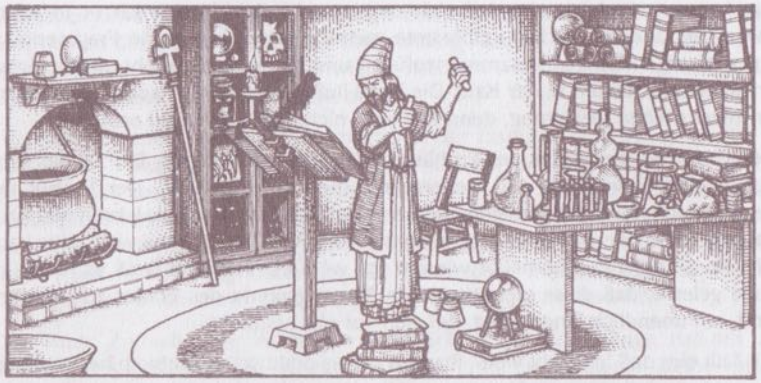
Hastig sammelte ich meine Aufzeichnungen und beschäftigte mich 14 Tage lang mit nichts anderem. Ich durchforstete meine Bibliothek, um die Fragmente zu einem fertigen Ganzen zusammenzufügen und dachte nicht mehr an die täglich anfallenden Arbeiten in der Kate. Die Tiere ließ ich frei umherlaufen. Arduin und Grimwar trieben viel Unfug, denn ich hatte nicht die Zeit, sie zu ermahnen.

Der Vorabend des Festes des Frühlingsanfangs ist gekommen. Ein Zauber führt den letzten Federstrich der Niederschrift meines Schreibens. Der Verlauf des Geschehens hat mich bescheiden gemacht. Ich habe versucht, zu lehren und habe dabei gelernt, wie wenig ich eigentlich über die Wege der Tugend weiß. Wie kann ich, ein Sterblicher, überhaupt wissen? Ich weiß es nicht. Ich weiß es nicht. Ich habe gelernt, daß diese vier Worte der Ausgangspunkt des Pfades zur Weisheit sind, ein unendlich langer Weg, der sich vor mir erstreckt.

Mir fällt ein, daß ich nicht weiß, für wen dieses praktische Lehrbuch bestimmt ist. Ihr seid ein Krieger, ein Abenteurer. Mit den praktischen Mitteln, die Euch zur Verfügung stehen, müßt Ihr diese Abzweigung auf der Straße der Zeit schließen. Das ist das einzige, was ich wirklich weiß. Euch, wer immer Ihr auch sein möget, lege ich diesen nicht sehr ausführlichen Text in die Hand und, was noch wichtiger ist, Mut und Geduld für den Weg zu der von Euch gewählten Wahrheit. Möge Eure Reise dorthin geradliniger und direkter verlaufen als die meine.

- Genser, der Magier, am Vorabend des Frühlingsanfangs

EIN PRAKTISCHES LEHRBUCH DER MAGIE



Manche der klügsten Köpfe verausgaben Ihre Lebensenergie beim Ergründen der Geheimnisse der Magie. Nur ganz wenige können von sich behaupten, sie zu beherrschen. Für die meisten ist das Studium der Magie ein Irrweg auf dem Pfad des Lebens, der entweder in ein Dickicht von Rückschlägen führt oder aber leider in einen Wahnsinn, aus dem es kein Entrinnen gibt. Wenn Ihr diesen Text Wort für Wort befolgt, werdet Ihr keines dieser Schicksale erleiden. Rückschläge werden Euch erspart bleiben, denn die Lektionen dieses Texts sind einfach und direkt. Ihr werdet auch nicht dem Wahnsinn verfallen, denn Ihr werdet wissen, daß Ihr die gefährlichste aller Fragen "Warum?" niemals stellen dürft.

Ihr werdet lernen, welche Bestandteile und Voraussetzungen für die Zauberei erforderlich sind und werdet einen begrenzten Einblick in die Elementarmagie erhalten. Abschließend ist die verschiedenartige Magie beschrieben, die in Britannia geläufig ist. Diese Zaubersprüche werdet Ihr zusammen mit den Eigenschaften von Zaubertränken, Schriftrollen und der Magie der Mondtore hier erlernen. Ihr werdet diese Zaubersprüche beherrschen und die Strömungen des entweihten Äthers in der Welt spüren. Ihr dürft diese Dinge jedoch nie in Frage stellen. Es ist Euer Schicksal, das Warum niemals zu erfahren.

ZAUBERSPRÜCHE

Unter Zaubersprüchen versteht man im weitesten Sinn, eine Sammlung und Bündelung der ätherischen Energien durch die Person des Magiers. Ähnlich eines Brennglases zieht er diese Energien auf sich und gibt sie danach mit Hilfe der drei Grunddisziplinen des Geistestrainings, der Beschwörung und der Plazierung von Objekten nach außen ab. Diese drei Elemente lassen sich in ein komplexes Gefüge von unhaltbaren mathematischen Theorien, Alchemie und strukturierter Sprache unterteilen, deren Beherrschung die besten Jahre im Lebens eines Magiers in Anspruch nehmen.

Auf Euren Reisen könnt Ihr Euch mit Hilfe von Schriftrollen oder durch mündliche Überlieferung magische Fähigkeiten aneignen. Ihr könnt den Zauber einer Schriftrolle ohne weiteres sofort beschwören. Jedoch wird damit die bindende Energie innerhalb der Schriftrolle freigesetzt, und der Zauber geht daher verloren. Wenn Ihr den Zauberspruch für immer behalten wollt, müßt Ihr ihn in Euer Zauberbuch eintragen, und zwar mit Hilfe des Binderituals, welches erst dann für den betreffenden Zauberspruch vollzogen werden kann, wenn Euch sein Kreis der Magie offensteht.

ZAUBERBUCH

Für einen Zauberer ist ein Zauberbuch unerläßlich, mit dessen Hilfe er jede einzelne Beschwörung vorbereitet. Ihr dürft Euer Zauberbuch nicht verlieren. Ihr dürft es auch nicht mit anderen teilen, denn sobald Ihr die Beschwörung des Binderituals ausgesprochen habt, ist das Buch an Eure Lebenskraft gebunden.

In ungetrübteren Zeiten trug ein Magier mit Hilfe des Binderituals die Zaubersprüche in sein Zauberbuch ein, sobald er sie sich aneignete. Ein eingetragener Zauberspruch blieb dem Magier für immer erhalten. Auf diese Weise erweiterte er sein Repertoire als Zauberkundiger.

Durch Geschick und Übung erwarb ein Zauberkundiger Mana, die kreative Energie des Äthers, aus dem die Acht Kreise der Magie gespeist werden. Diese Kreise sind jedoch für alle Magier der Tugend geschlossen. Um einen Zauberspruch der Tugend zu binden, muß zuerst der Kreis, dem er zugeordnet ist, geöffnet werden. Ihr könnt daher nur die begrenzten Zaubersprüche der linearen Magie in Eurem Zauberbuch binden.

Beschwört man einen Zauberspruch aus einen Zauberbuch, geht Mana verloren. Verbrauchtes Mana kann durch eine Ruheperiode, ein Ritual oder einen Zaubertrank wieder hergestellt werden. Ein Magier kann sein Mana aufbauen, indem er gute Taten vollbringt. Es gibt eine negative Form des Mana, die zwar ungehindert fließt, derer Ihr Euch jedoch nicht bedienen dürft. Ihr seid ein Magier der Rechtschaffenheit. Strebt danach, tugendhaftes zu tun, und Eure Zauberkräfte werden wachsen.

Die Magie ist in diesem Buch in vier Teile unterteilt. Der erste Teil des Buchs besteht aus knappen Abhandlungen über Mana, Eure Verbindung zum Äther und über Reagenzien, die Bindemittel der wirkungsvolleren Formen der Magie. Eine Auflistung gesprochener Beschwörungsformeln steht am Anfang Eures konzentrierten Studiums derselben. Es folgen die Zaubersprüche. Obwohl die unkomplizierten und ungefährlichen Beschwörungen der linearen Magie nur mit geringem Risiko verbunden und daher weniger lohnend sind, können sie Euch dennoch auf Euren Reisen von einigem Nutzen sein.

Es folgen die acht Kreise der Magie, und zwar nach steigendem Wirkungs- und Schwierigkeitsgrad gestaffelt. Leider sind diese Kreise der magischen Erkundung noch immer verschlossen. Wo die Beherrschung des Äthers fehlt, kann die Magie nicht innerhalb der Kreise gebunden werden. Hawkwind bat mich, die Kreise hier aufzunehmen und weckt damit in meinem Herzen die Hoffnung, daß Ihr vielleicht derjenige seid, der den Äther von seinen Unreinheiten befreit und das Mana aller Magier wiederherstellt. Sollte dies der Fall sein, wird die gesamte zukünftige Geschichte der Magie Euren Namen tragen.

MANA

In diesem trüben Zeitalter, ist die Beherrschung des Äthers, des Atems der Magie, nur ein Traum. Seine früheren Meister sehen den Äther als ein Gewirr von Unreinheiten. Für Neulinge ist er unbegreiflich und wird rasch als unerheblich abgetan. Unser Glaube zieht nur wenige Anhänger an. Unsere Anhängerschaft nimmt ab, während die Gruppe der Magier, die sich der dunklen Form des Äther bedient, immer größer wird.

Bei den Ältesten der Bruderschaft der Magier der Tugend ruft die Erinnerung an klaren, reinen Äther plötzlichen Schmerz bei dem Gedanken an eine jugendliche Unschuld hervor, die vielleicht für immer verloren ist. Vor dem Erscheinen der Säulen waren wir überall vom Äther umgeben. Er wohnte dem Herzschlag eines Hirsches inne, dem Zittern des fallenden Laubes im Herbst und den Gezeiten. Er war die Kraft, die alles Leben verband. Jetzt ist seine Reinheit entweiht, und die Lebensgeister straucheln einer nach dem anderen in der Dunkelheit. Alles Leben leidet am Elend dieser Isolierung.

In der Seele eines jeden Magiers ist eine große Leere, die in besseren Zeiten mit Mana gefüllt war und bei der Beschwörung von Magie wieder geleert wurde. Wie beim Atmen wurde der Äther vom Magier eingefangen und durch die Beschwörung eines Zaubers abgegeben, um danach wieder gesammelt zu werden. In dieser düsteren Zeit sucht das Mana eines Magiers den Äther noch immer, kann sein Bedürfnis jedoch nicht befriedigen. Denn das Greifen nach unreinem Äther ist wie das Sammeln von Wasser in den Händen. Man kann es zwar eine Weile festhalten, jedoch nicht willkürlich formen. Der entweihte Äther wird den Fingern der Seele bald entgleiten und zur Erde zurückkehren.

Wenn Ihr bei Euren Abenteuern damit beginnt, die ätherische Leere zu durchbrechen, werdet auch Ihr spüren, wie das Mana in Eurem Geist wächst. Denn gerade indem Ihr die Leere für andere aufgebrochen habt, habt Ihr eine gute Tat vollbracht, und das Mana, das die hier beschriebenen acht Kreise der Magie beherrscht, wird von den Feuern der Tugend angezogen. Handelt tugendhaft, wie es im Wesen Eures Geistes vorgegeben ist, und Ihr werdet neue Einsichten über die verbindenden Kräfte gewinnen, die zwischen allen Daseinsformen in der Welt bestehen. Euer Mana wird somit wachsen.

Beschwörungen aus den Kreisen der Magie entziehen dem Zaubernden Mana. Einige Zaubersprüche schöpfen auch danach noch aus diesem Quell, bis dieser ganz versiegt ist oder der Zauber gebannt wird. Diejenigen, die aus einem besonders großen Reservoir an Mana schöpfen können, betrachten diese Zaubersprüche mit begrenzter Wirkungsdauer als besonders nützlich.

REAGENZIEN

Um einen Zaubertrank herzustellen oder einen Zauberspruch in Eurem Buch zu binden, werden sowohl seltene als auch häufig vorkommende Rohstoffe benötigt, die es ermöglichen, Energie zu lenken und zu vermehren. Für die meisten Zaubersprüche sind besondere Reagenzien erforderlich, deren Eigenschaften die einzigartige Magie des Zaubers im Zauberbuch binden. Sobald die Bindung vollzogen wurde, wird die Zauberkraft eines jeden Zauberspruchs im Buch festgehalten und dabei von der Lebenskraft des Magiers durchtränkt. Mit dem Tod eines Magiers vergeht auch die Zauberkraft seines Buches.

Auf seinen Reisen durch Britannia muß ein ordentlicher Magier immer nach Reagenzien Ausschau halten. Gemeine Reagenzien sind in gewöhnlichen Läden für Magiebedarf zu finden. Seltenere Arten werden wie Schätze gehortet, und man braucht Geduld, um sie zu finden. Ein in Vergessenheit geratener Laden oder ein einsamer Gipfel können einen geheimen Vorrat bergen.

Manche Magier spotten über das Binderitual. Wozu, so sagen sie, soll man ein Ritual kennen, das keine Anwendung hat? Warum soll man das Binden der Magie erlernen, wenn sie dann doch nicht genutzt werden kann? In dieser Welt, in der der Äther getrübt und die Verwirrung groß ist, überzeugen diese Skeptiker andere von ihrer Überzeugung. Ich habe jedoch eine Variation der Zukunft gesehen, und um uns vor einem solchen schrecklichen Ende zu bewahren, muß jeder Magier versuchen, ein Zauberbuch anzulegen. Ihr könnt die Welt zwar nicht mit den Zaubersprüchen der Tugend aus Eurem Zauberbuch verzaubern, dennoch müßt Ihr Euch auf den Tag vorbereiten, an dem dies möglich ist und die umnachtete Welt danach ruft.

Die Anwendung von Reagenzien bei der Herstellung von Zaubertrank ist an anderer Stelle beschrieben.

SCHWARZE PERLE

Für Zaubersprüche der Projektion

Eine schwarze Perle entspringt einer Auster, die von der Magie des Wassers durchdrungen ist, und führt die Energie der Beschwörung sowohl auf wirkungsvolle als auch auf absurde Weise ihrer Bestimmung zu. Wie das Wasser, aus dem sie entstand, kann die schwarze Perle Zaubersprüche der Projektion binden. Sie kann jedoch ebenso viel Unheil anrichten. Als junger Zauberlehrling versuchte ich einmal, eine Beschwörung des Feuerballs zu binden, und da ich das Binderitual nachlässig vollzog, ging mein Zauberbuch in Flammen auf. Einige Magier kennen zuverlässige Bezugsquellen für schwarze Perlen, verraten sie aber nur widerwillig.

BLUTMOOS

Für Zaubersprüche der Bewegung

Die Energie des in Schlachten aufwallenden Bluts verleiht einer gemeinen Moosgattung Reserven magischer Energie, die für Beschwörungen im Zusammenhang mit Bewegungen geeignet ist. Beim Binderitual mit diesem Reagenz, entzieht ihm der Magier die vorbringende Kraft des Bluts, das darin enthalten ist. Leider scheint das Moos das Blut von Jungfrauen zu bevorzugen, und aus Provinzen verbreiten sich Meldungen über Mißbrauch.

KNOBLAUCH

Für Zaubersprüche des Schutzes

Der gemeine Knoblauch hat schon seit Ewigkeiten Kreaturen im Bann der Untoten abgewehrt, obwohl manche von ihnen im Laufe der Zeit Widerstandskräfte entwickelt haben. In der Praxis der Zauberei hat der Knoblauch schützende Kräfte, die bei der Bindung von Beschwörungen dieser Art wirksam werden. Der Gebrauch von Knoblauch kann jedoch kindische Tränenausbrüche hervorrufen. Dieser Wirkungsweise ist man fast schutzlos ausgeliefert.

GINSENG

Für Zaubersprüche der Heilung

In alten Zeiten wurde Ginseng zu einem feinen Pulver gemahlen und dann am Vorabend einer Schlacht dem Bier der Krieger zugesetzt. Viele waren am nächsten Morgen tot, und eine Menge wertvollen Ginsengs war damit vergeudet. Man kann Ginseng natürlich als primitives Stärkungsmittel benutzen, aber in einem solchen Präparat wird nur ein geringer Bruchteil seiner heilenden Kräfte freigesetzt. In der Praxis der Zauberei bindet Ginseng heilende Zauberformeln, und das Flimmern, das nach der Bindung zurückbleibt, umgibt Euch mit einem angenehmen Geruch.

❋ ALRAUNE

Für Zaubersprüche der Macht

Die Alraunwurzel war den Magiern in alten Zeiten aufgrund ihrer Eigenschaft, Beschwörungsformeln der Macht zu binden, als die Wurzel des Lebens bekannt. Einst gedieh diese wie eine menschliche Gestalt geformte Wurzel an schlammigen Flußufern, seitdem ist sie jedoch recht selten geworden. Wenn Ihr ein Exemplar gefunden habt, tragt sie immer bei Euch, denn der gemeinste Dieb kennt ihren Wert auf dem schwarzen Markt.

❋ NACHTSCHATTEN

Für Zaubersprüche der Illusion und der Vergiftung

Bei Verzehr ist der Nachtschatten eine todbringende Pflanze, die Trugbilder oder, in einem anderen Verfahren angewandt, Vergiftungsformeln binden kann. Die Bezeichnung Nachtschatten rührt von den nächtlichen Wachstumsgewohnheiten dieser Pflanze her. So selten sind die Vorkommen dieses Reagenzes, daß nur wenige wissen, daß man die Suche danach erst dann beginnen darf, wenn der Tag zu Ende ist. Für diejenigen, denen dies bekannt ist, ist eine Suche oft erfolglos, denn Nachtschatten wird nur durch eine magische Beschwörung sichtbar. Es gibt jedoch tatsächlich Vorkommen im ganzen Land.

❋ SPINNENSEIDE

Für Zaubersprüche der Bindung und des Festhaltens

In der Natur ist die Zugbelastung einer Spinnwebe fast einzigartig. Mit einer Unze des von einem Magier präparierten Fangnetzes des räuberischen Spinnentiers kann man Beschwörungen des Haltens und Bindens binden. Ihr solltet nur Spinnenseide benutzen, die nach den vorgeschriebenen Verfahren präpariert wurde. Auf Euren Reisen findet Ihr möglicherweise natürliche Vorkommen an Spinnenseide, jedoch kennt ein Laden für Magiebedarf Eure Absichten besser als die Spinne, die die Seide gesponnen hat.

❋ SCHWEFELASCHE

Für Zaubersprüche der Energie

In der Schwefelasche ist die Reibungsenergie der vulkanischen Ausbrüche gebunden, aus denen sie entstand. Für magische Zwecke wird die Asche mit anderen Reagenzien gemischt, um die Wirkungskräfte eines Zaubers zu verstärken. Die Wirkungskraft dieses Reagenzes ist so stark, daß ein erfahrener Magier ein Zauberbuch in der Hand halten kann und allein durch Befühlen weiß, ob es die Asche enthält.

DIE BESCHWÖRUNGSFORMELN DER MAGIE

Latente Magie hat kein gutes Gehör. Die Macht des Äthers läßt sich nur mit der ausgebildeten Stimme und Tonmodulation eines Barden hervorrufen. Es ist ein Kinderspiel die Worte auswendig zu lernen. Mein Lehrling, der junge Arduin, lernte den Wortlaut der Beschwörungsformeln an seinem ersten Tag in meiner Obhut, noch bevor er seine täglichen Besorgungen erledigt hatte. Aber er beherrscht sie noch immer nicht, nur ein tiefes Einatmen, eine volle Stimme und ein klarer Verstand, der durch nichts abgelenkt wird, verleiht ihnen die rechte Wirkungskraft. Arduin ist ein kluger Junge und hat entdeckt, daß er mehr Erfolg hat, wenn er sich diese Laute mit Hilfe seines inneren Auges als eine Flamme vorstellt, die den Zauber entfacht. Er und ich üben uns jeden Morgen an den Lauten der Magie, leider ist Grimwar indessen draußen und ärgert die Schweine.

AN	Auflösen/Bannen	**NOX**	Gift
BET	Klein	**ORT**	Magie
CORP	Tod	**POR**	Bewegen/Bewegung
DES	Erniedrigen/Unten	**QUAS**	Illusion
EX	Freiheit	**REL**	Veränderung
FLAM	Flamme	**SANCT**	Schützen/Schutz
GRAV	Energie/Feld	**TYM**	Zeit
HUR	Wind	**UUS**	Erhöhen/Oben
IN	Machen/Schaffen/Bewirken	**VAS**	Groß
JUX	Gefahr/Falle/Schaden	**WIS**	Wissen/Kenntnis
KAL	Herbeirufen/Beschwören	**XEN**	Geschöpf
LOR	Licht	**YLEM**	Materie/Substanz
MANI	Leben/Heilung	**ZU**	Schlaf

LINEARE MAGIE

Hier beginnt also Euer Studium der magischen Beschwörungen. Ein guter Schüler hält die Vorbereitungen zu einem jeden Zauber, den er erwirbt, in seinem Zauberbuch fest. Ein anmaßender lernt sie auswendig, und ein ungeduldiger Schüler lenkt sie willkürlich auf seine Umwelt. Diejenigen, die sich voreilig in die Zauberei gestürzt haben, können sowohl über komische als auch über schreckliche Ergebnisse berichten. Euer Weg führt über die Kriegskunst, jedoch müßt Ihr die Methoden der Magie respektieren, um diese praktischen Zaubersprüche zu beherrschen. Übt Euch jeden Tag an den ungefährlichen Beschwörungen der linearen Magie, damit Ihr vorbereitet seid, wenn sich die Kreise der Magie eines Tages wieder öffnen.

Leider ist dies vom Schicksal so bestimmt. Die acht Kreise der Magie sind seit vielen Jahren unzugänglich. Der Äther, die Lebensenergie der Magie selbst, entzieht sich der Vernunft und der Beherrschung. Manche meinen, daß die Magier der Vergangenheit, die in der Lage waren, den Äther zu beherrschen uns in unserem Versagen auch noch beschämen. In diesem Schatten können wir keine neuen Mitglieder um uns scharen. Wir werden alt und sterben. Ich hoffe, Euer Schicksal ist mit dem unseren irgendwie verknüpft. Solltet Ihr die Gelegenheit dazu haben, müßt Ihr den Äther freisetzen, bevor wir, die ihn nutzbar machen können, diese Ebene verlassen.

Bis die Reinheit des Äthers wiederhergestellt ist, könnt Ihr nur den Zauber der linearen Magie beschwören. Diese einfachen Beschwörungen sollen Euch auf Euren Reisen auf bescheidene Weise helfen. Laßt sie die größeren Wunder, die sich uns, den Magiern der Tugend, entziehen, leise offenbaren.

Die Voraussetzungen für die Beschwörung eines Zaubers sind Wissen, Anrufung, Gestik und mehr als ein Fingerhut voll Intelligenz.

E - STEIN

Beschwörungsformel – In Bet Ylem

Die Beschwörung des Steins ist für einfältige, leicht einzuschüchternde Geschöpfe gedacht, und es sind diejenigen Lehrlinge, die einen ähnlich geringen Eindruck hinterlassen, die Gefallen an ihm finden. Grimwar hat diesen Zauberspruch so geändert, daß er damit zum Vergnügen der Bauernmädchen jongliert, um dann ihre herbeieilenden Verehrer mit diesen Steinen zu bewerfen. In einer praktischen Anwendung kann mit dieser Zauberformel ein Stein von der Erde aufgehoben und ein Ziel damit beworfen werden.

L - WINDSTOSS

Beschwörungsformel – In Hur

Die Beschwörung des Windes schöpft ihre Kraft aus dem Atem eines Titans und kann ein schweres Objekt von seinem Platz entfernen. Ein Luftstoß geht von der Person des Magiers aus, und alle leblose Materie, muß sich seinem Willen beugen. In friedlichen Situationen kann man durch ihre Anwendung Objekte, die sich außer Reichweite befinden, bewegen.

F - ENTZÜNDEN

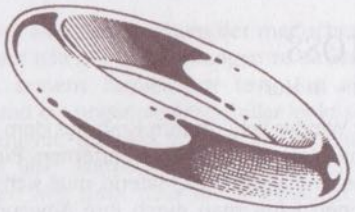
Beschwörungsformel – In Flam

Die Beschwörung der Entzündung ist ein uralter Zauber, der einer schon lange versiegten Quelle der Magie entsprang, ist aber nach wie vor ein nützliches Mittel um geeignete Objekte anzuzünden. Diese Beschwörung brachte in manch einer Winternacht Behaglichkeit in die Kate. Einmal sogar des Guten zuviel. Als er sich zum ersten Mal an diesem Zauberspruch versuchte, zerstörte Arduin die Maisdarre, deren Wiederherstellung ihn zwei Wochen seiner Studien kostete.

W - LÖSCHEN

Beschwörungsformel – An Flam

Die Beschwörung der Löschung wirkt der Zauberformel des Entzündens entgegen und löscht an einem vorgegebenen Ort die Flammen. Als Arduin die Maisdarre in Brand setzte, fand er heraus, daß der Anwendungsbereich dieser Beschwörung begrenzt ist, und sie für das Löschen größerer Feuer nicht taugt. Arduin beherrscht inzwischen die Beschwörung und hat häufig die Gelegenheit, sie anzuwenden, wenn er die Flammen erstickt, die Grimwar, der anscheinend die zerstörerischen Eigenschaften des Entzündens vorzieht, in seinen Streichen beschworen hat.



Hier beginnen die verborgenen Zaubersprüche, deren Beschwörung die Trübungen des Äthers nicht durchdringen kann. Durch eine unerwartete Fügung der Zukunft können sie uns vielleicht morgen schon, vielleicht aber auch nie wieder zugänglich gemacht werden. Die Zahl der Magier, die diese Zaubersprüche schon beschworen haben, nimmt ab, jedoch ist ihre Magie eine so ehrwürdige, daß die hierin enthaltenen Methoden zuverlässig sind.

Die acht Kreise der Magie gehen aus fünf Elementen hervor. Erde, Luft, Feuer und Wasser liefern das Material, welches das fünfte Element, der Äther durch Beschwörung und Geistestraining in magische Formen bindet. Die Gebote des Zauberspruchs fordern die Windungen des Äthers dazu auf, den Elementen besondere Eigenschaften zu entziehen und diese zu leiten, welche das hervorbringen, was auf dieser irdischen Ebene Magie genannt wird.

E - REAGENZIEN ERZEUGEN

Beschwörungsformel – In Ort Ylem

Reagenzien – Schwarze Perle, Blutmoos, Knoblauch, Ginseng, Alraune, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwefelasche

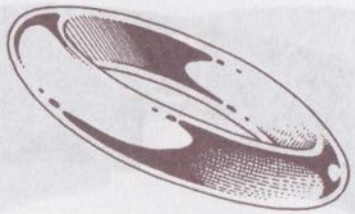
Selbst der disziplinierte Magier kann unvorbereitet vom Zufall überrascht werden. Mit Hilfe der Beschwörung Reagenzien erzeugen kann der Zaubernde sein Mana auf die Erde unter seinen Füßen konzentrieren, der dann ein einziges, ihm bekanntes Reagenz entzogen wird. Ein zaubernder Magier muß sich auf die Reagenzien beschränken, die er mit seinen Augen, seinen Ohren und mit seinem Geschmackssinn erkennen kann. Die Beschaffenheit des Terrains, auf dem der Magier die Beschwörung ausspricht, bestimmt, welches Reagenz hervorgebracht wird.

L - BLITZ

Beschwörungsformel – Ort Grav

Reagenzien – Schwarze Perle, Alraune, Schwefelasche

Diese Beschwörung legt dem Zaubernden die elementare Energie aneinander



reibender Luftmassen in die Hand, der sie in Form eines Blitzes weiter überträgt. Bei schwächlichen Naturen kann der Schock tödlich sein, während die robusteren Naturen den Verlust ihrer Haarpracht schockierend finden können. Seid jedoch gewarnt, der spaßige Anblick eines haarlosen Kobolds kann für ihn einen Vorteil bedeuten.

F - LICHT (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – In Lor

Reagenzien – Schwefelasche

Sollte Grimwar jemals die Mittel finden, eine Lichtquelle zu beschwören, würde meine Nachtruhe fortan in vielen Nächten gestört. Mit Hilfe der Beschwörung des Lichts wird eine Lichtkugel beschworen, die dem Magier auf Schritt und Tritt folgt. Ihre Leuchtkraft ist begrenzt, kann jedoch in dunklen Katakomben sehr hilfreich sein. Einige zähnefletschende Quälgeister bevorzugen die Dunkelheit und ziehen es möglicherweise vor, den Zaubernden zu meiden, bis der Zauber gebrochen wird oder das Mana erschöpft ist.

W - SANFTE HEILUNG

Beschwörungsformel – Mani

Reagenzien – Knoblauch, Ginseng, Spinnenseide

Dieser sanfte Zauber, der tief mit den heilenden Kräften der Natur verbunden ist, kann bei der Zielperson verlorenes Blut und Gewebe erneuern. Obwohl der Wirkungsgrad ihrer Zauberkraft begrenzt ist, ermöglicht die sanfte Heilung dem Zaubernden, seine Tätigkeit fortzusetzen, bis ein angemessenerer Ruheplatz gefunden ist. Dies ist einer der liebsten Zaubersprüche Arduins, dem es abgesehen vom Äther, gelingt, ihn regelmäßig zu beschwören. Vielleicht steckt ein Druide in diesem Jungen.

E - KRISTALLWALL

Beschwörungsformel – In Vas Ylem

Reagenzien – Schwarze Perle, Blutmoos, Alraune

Für die Betroffenen kann der Kristallwall recht lästig sein. Bei seiner Beschwörung bricht ein Wall aus Kristall explosionsartig aus dem Boden hervor. Die schärfsten Klingen können einen Kristallwall nicht durchdringen, welcher somit im Fall einer Umzingelung ein ausgezeichnetes Mittel zur Flucht bietet. Durch die Seltenheit der Alraune ist dies einer der am wenigsten erforschten Beschwörungen des inneren Kreises.

L - ÄTHERISCHE SEHKRAFT (BEFRISTET)

Beschwörungsformel– In Quas Wis

Reagenzien – Alraune, Spinnenseide

Die Magier bedienen sich einer alten List, um wertvolle Gegenstände der herkömmlichen visuellen Wahrnehmung zu entziehen und in der Leere zu verstecken. Das Glück ist auf der Seite des Magiers, der die ätherische Sehkraft im geheimen Gewölbe eines Magiers des dunklen Äthers beschwört. Ätherische Sehkraft erlaubt dem Zaubernden nämlich Einsicht in die Leere, die sich in unmittelbarer Nähe seines Standorts befindet. Arduin, der den Fleischverzehr ablehnt, bemüht sich, mit dieser Beschwörung die für den Mittagstisch bestimmten Schafe unsichtbar zu machen. Wenn der Äther ungetrübt ist, hält die ätherische Sehkraft so lange an, bis die Beschwörung vom Zaubernden aufgehoben wird oder bis sein Mana erschöpft ist.

F - FLAMMENRÜSTUNG (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Uus Flam Sanct

Reagenzien – Alraune, Schwefelasche, Spinnenseide

Die Flammenrüstung umgibt den Magier mit einem Mantel aus Feuer, der ihn vor einer Reihe von Angriffsarten schützt, insbesondere vor den mit Feuer verbundenen. Sehr zu meinem Erstaunen wäre Arduin auf Anhieb eine vollkommene Beschwörung einer Flammenrüstung gelungen, wenn der Äther intakt gewesen wäre. Jedoch lenkte Grimwar, der Schelm, sehr zur Überraschung meines jungen Schülers prompt einen beschworenen Stein auf dessen Stirn. Sobald sich der Äther wieder klärt, wird der erste Krieg der Magier wohl auf meiner Türschwelle stattfinden.

W - HEILUNG

Beschwörungsformel – An Nox

Reagenzien – Knoblauch, Ginseng

Die Beschwörung der Heilung beinhaltet ein angereichertes magisches Präparat, das den Körper von allen Arten natürlicher Gifte reinigt. Dieser Zauber schöpft aus den reinen Energien des Knoblauchs zur Abwehr und des Ginsengs zur Heilung und ist für jeden Abenteurer von Nutzen, der auf seinen Reisen mit Ratten, Spinnen oder noch giftigeren Wesen in Berührung kommen könnte. Da sich das Gift des Bösen und seine giftigen Handlanger immer mehr ausbreiten, muß ich meinen Lehrlingen zu ihrem eigenen Schutz die Beschwörung der Heilung beibringen. Not ist der beste Lehrmeister.

E - CHARISMA (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – An Xen Ex

Reagenzien – Schwarze Perle, Nachtschatten, Spinnenseide

Schwächliche Naturen werden durch den Zauber des Charismas, der häufig auch als Mitläufer-Wahn bezeichnet wird, gezwungen, sich mit dem Zaubernden zu verbünden. Im Kriegsgefecht könnt Ihr Eure Feinde durch die Beschwörung des Charismas für Eure Sache gewinnen und sie dazu bringen, gegen ihre eigenen Verbündeten zu kämpfen. Der Zauber des Charismas wirkt so lange, bis er gebrochen wird. Wenn dies geschieht, findet der Verzauberte den Zaubernden dann gar nicht mehr so zauberhaft.

L - TELEKINESE

Beschwörungsformel – Ort Por Ylem

Reagenzien – Schwarze Perle, Blutmoos

Telekinese zählt zu den ältesten Zauberformeln überhaupt und wurde in der schwachsinnigen Unterhaltung der Wanderbühnen häufig mißbraucht. Dennoch ist sie für jedes Zauberbuch eine wertvolle Ergänzung, wenn ein Magier den Wunsch hat, ein Objekt aus der Ferne zu manipulieren. Es liegt nahe, daß ein experimentierender Magier die Telekinese an einem Lebewesen ausprobieren möchte, dieser Zauber eignet sich jedoch nicht für eine solche Aufgabe, was Grimwar vor zwei Wochen herausgefunden hat. Sein Zorn über den Verlust einer Schriftrolle, ohne durch einen Spaß auf Kosten anderer entschädigt worden zu sein, ist noch immer nicht verraucht.

F - FEUERBALL

Beschwörungsformel – Vas Flam Hur

Reagenzien – Schwarze Perle, Blutmoos, Alraune, Schwefelasche

Die bei der Beschwörung eines Feuerballs freigesetzte Energie entstammt den lodernden Feuern tief unter der Erde und kann einen ungeschützten Feind verbrennen. Zur Beherrschung der ihr innewohnenden, ursprünglichen Magie ist keine besondere Geschicklichkeit notwendig. In Jahrhunderten unseliger Kampagnen wurden jedoch viele derjenigen ausgesondert, die dafür am empfänglichsten waren.

W - NEBELSCHLEIER (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – An Wis Hur

Reagenzien – Knoblauch, Nachtschatten, Spinnenseide

Diese Beschwörung entzieht dem Boden Wasser und formt es zu einer dichten Nebelwolke, die den Zaubernden umgibt. Im Crimson-Krieg umnebelte Muirak der Lahme eine Horde Kobolde, die den Feind nicht mehr sehen konnte und daraufhin ihre eigenen Reihen beträchtlich ausdünnte. Die Beschwörung eines Nebelschleiers verbraucht Mana, bis der Zauber gebrochen wird.

E - ZEITSTILLSTAND (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – An Tym

Reagenzien – Blutmoos, Knoblauch, Alraune

Laien hielten die Beschwörung des Zeitstillstands häufig fälschlicherweise für eine Art der Telekinese, sie dient jedoch dazu, den Ablauf der Zeit in unmittelbarer Nähe des Magiers anzuhalten. Geschichtlich betrachtet, zeigten Krieger wenig Interesse am Zeitstillstand, weil man seinen Feinden keinen Schaden zufügen kann, solange man den Zauber aufrecht erhält. In hoffnungslosen Situationen ist die Beschwörung jedoch ein hilfreiches Mittel zur Flucht und um Objekte zu bergen, die das Leben des Zaubernden verlängern können. Obwohl Euer Mana infolge des Diebstahls Schaden nehmen kann, solltet Ihr den Verlust hinnehmen und sogleich Euren Weg in die Zukunft fortsetzen. Der Zeitstillstand verbraucht Mana bis der Zauber gebrochen wird oder das Mana erschöpft ist.

L - MAGISCHES AUGE (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Por Ort Wis

Reagenzien – Schwarze Perle, Blutmoos, Nachtschatten, Alraune, Spinnenseide, Schwefelasche

Der Magier kann, indem er die der Luft innewohnende Energie konzentriert auf die Beschwörung dieses Zaubers richtet, seine Sehkraft vorwärts projizieren und sehen ohne gesehen zu werden. In meinem Arbeitszimmer entdeckte ich eines Tages ein magisches Auge, das Arduin aus einer Schriftrolle beschworen hatte, um über meine Schulter auf meine Papiere sehen zu können. Obwohl er eine ernste Mahnung erhielt, wird der Junge diesen Versuch wiederholen, sobald er eine andere Schriftrolle findet. Dies ist ein Zeichen, daß der Schüler Fortschritte macht, dient dem Lehrmeister jedoch auch als Warnung, denn er muß von nun an mit dem gleichen Eifer lernen und forschen wie sein Schützling.

F - TAGESLICHT (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Vas Lor

Reagenzien – Alraune, Schwefelasche

In einer modrig-düsteren Umgebung hat die Beschwörung des Tageslichts schon manchen Hinterhalt verhindert, denn sie ruft das reine Leuchten der elementaren Ebene des Feuers an und breitet sich von der ausgestreckten Hand des Magiers aus. Wohin der Magier auch geht, wird er von einer Wolke des Tageslichts begleitet. In mehr als einem geschlossenen Raum fand sich ein verborgener Ausgang, den die Beschwörung des Tageslichts aufzeigte.

W - LÄHMUNG

Beschwörungsformel – Vas An Flam Grav

Reagenzien – Schwarze Perle, Alraune, Schwefelasche

Die Lähmung friert vorübergehend das im Körper enthaltene Wasser bis Sehnen und Organe gelähmt sind und die Füße sich nicht mehr vom Boden bewegen können. Während unserer gemeinsamen Lehrzeit bei den Magiern des Südens, bereitete es Baldir Vergnügen, mich bei Einbruch der Dunkelheit in dem weit von unserer Behausung entfernten Wald mit dieser Beschwörung zu verzaubern. Ich verbrachte viele Märsche in Kälte und Dunkelheit damit, Rachepläne gegen Baldir und die von ihm so geschätzte Lähmung zu schmieden.

E - UNTOTE RUFEN (BEFRISTET)

Beschwörungsformel– Kal Corp Xen

Reagenzien – Blutmoos, Nachtschatten, Spinnenseide

Mit dieser Beschwörung des Elements Erde wird ein untotes Wesen herbeigerufen, das sich im Kampf der Seite des Zaubernden anschließt. In meiner Lehrzeit versuchte ich einmal ein Lieblingsschwein zu rufen und rief statt dessen die Gebeine eines Bergmanns. Es schien, als ob wir an unserer Gesellschaft Gefallen fanden, bis mein Mana erschöpft war. Danach verfolgte mich das Wesen über unzählige Hügel bis zur Türschwelle meines Mentors, der den Knochenmann wieder in die Erde zurückschickte. Das Erzählen der Geschichte läßt das mit diesem Vorfall verbundene Gefühl der Peinlichkeit wieder aufflackern.

L - SCHWEBEN

Beschwörungsformel – Por Uus Ylem

Reagenzien – Blutmoos, Spinnenseide

Mit dieser Beschwörung sammelt der Zauberer unter sich eine Luftmasse und hebt seine Person vom Boden ab. Sie dient sowohl als Fluchtmittel als auch dazu, sich Zugang zu hochgelegenen Stellen zu verschaffen. Ich entdeckte, daß dieser Zauber von einer meiner Schriftrollen entwendet worden war, als Grimwar emporschwebte, um die besten Früchte unseres Pflaumenbaums für sich zu pflücken. Als Strafe für seinen Diebstahl mußte er in diesem Sommer alleine Brennholz sammeln.

F - FLAMMENSTRAHL (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Vas Flam Por

Reagenzien – Schwarze Perle, Alraune, Spinnenseide, Schwefelasche

Diese Beschwörung läßt einen Flammenstrahl von der Hand des Magiers ausgehen und kann solange aufrecht erhalten werden, bis das Mana erschöpft ist oder der Zaubernde sie bannt. Da die Beherrschung des Äthers, wodurch der Zauber des Flammenstrahls beschworen werden kann, unmöglich ist, verläuft mein Leben bisher ruhig. Denn sowohl Arduin als auch Grimwar machen bei der Beschwörung immer wieder Fehler, wodurch sonst alle im Tal grünenden Bäume verbrennen würden. Für Arduin ist dies ein Grund, weitergehende Studien zu treiben. Grimwar sieht sich dadurch veranlaßt, noch mehr zu experimentieren.

W - GNADENVOLLE GENESUNG

Beschwörungsformel – Vas Mani

Reagenzien – Knoblauch, Ginseng, Alraune

Bei der Beschwörung der gnadenvollen Genesung wird der Betroffene in den Wassern des Lebens gebadet. Sie heilt Wunden und Krankheiten und stellt ihn so wieder her, daß er sich allerbester Gesundheit erfreut. Auf seine zurückhaltende Art drängt mich Arduin schon seit Monaten mit seiner Bitte, ihm diese Beschwörung beizubringen, es fehlt ihm jedoch dazu an Fertigkeiten. Als Krieger, der über genügend Mana verfügt, solltet Ihr in der Lage sein, mit der Beschwörung der gnadenvollen Genesung Hospize zu meiden, so daß Ihr ununterbrochen Trolle verprügeln und Gargoyles verdreschen könnt, wie es Euresgleichen zu tun pflegen.

E - METEORITENSCHAUER

Beschwörungsformel – Kal Jux Ylem

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Schwefelasche

Ich fürchte den Tag, an dem Grimwar diese Beschwörung lernt, denn eine begeisterte Phantasie, die in die falsche Richtung gelenkt wird, ist in der Tat eine schreckliche Sache. Die Beschwörung von einem Meteoritenschauer ruft die Energie flüssiger Erdmaterie hervor und läßt sie aus der Höhe auf einen Feind niederfallen. Diese Beschwörung entnimmt ihre Wirkung den Reibungskräften innerhalb des Erdreichs und kann nur in offenem Gelände eingesetzt werden. Jedoch kann eine solche Beschwörung mit fast allen außer vielleicht den stärksten Feinden kurzen Prozeß machen.

L - UNSICHTBARKEIT (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Sanct Lor

Reagenzien – Blutmoos, Nachtschatten

Eine Erklärung der inneren Zusammenhänge der Beschwörung der Unsichtbarkeit erfordert auf Eurer Ausbildungsstufe blindes Vertrauen. Laßt Euch gesagt sein, daß der Zaubernde durch die Beschwörung der Unsichtbarkeit innerhalb der Falten der Luft selbst verborgen ist. Solange das Mana dafür sorgt, daß die Beschwörung aufrecht erhalten wird, bleibt der Zaubernde unsichtbar, kann jedoch einen anderen nicht angreifen ohne sich selbst zu verraten. Andererseits, kann Euch ein Auftauchen aus dem Nichts den Vorteil der Überraschung geben.

F - FEUERKREIS

Beschwörungsformel – Kal Por Flam Grav

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Spinnenseide, Schwefelasche

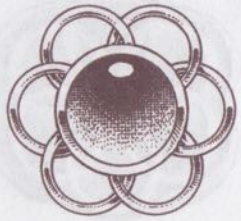
Indem er die Feuer der zehn Schmieden anruft erstellt der Zaubernde rund um seine Person einen sich ausdehnenden Feuerkreis. Es erübrigt sich zu erwähnen, daß dieser Zauber nur dann beschworen werden sollte, wenn man sich ohne Begleitung in offenem Gelände befindet. Die Überlebenden werden die Freude an Euren Kenntnissen nicht teilen.

W - ATEM DES MANA (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Ort Mani Hur

Reagenzien – Ginseng, Alraune, Spinnenseide

Auf den ersten Blick scheint es sich beim Atem des Mana um eine einfache Beschwörung zu handeln, denn sie wandelt lediglich Wasserenergie in Atemluft um, was eine sichere Fortbewegung unter Wasser ermöglicht. Der Atem des Mana ist jedoch der einzige Zauber der acht Kreise, der beschworen werden kann ohne festen Boden unter den Füßen zu haben. Der Austausch der Elemente der Alchemie als solcher ist ein subtiler Prozeß und entzieht sich auch weiterhin meinem Verständnis. Arduin hat seine Hilfe bei dem Problem angeboten, und es dauerte drei Tage, bevor er zu seinem Verdruß eine Lösung für die Reaktionen der Bäckerhefe fand. Wir haben eine Woche lang nicht miteinander gesprochen. Seht Euch bei der Anwendung vor, da für jeden Schritt hinaus ins Wasser ein entsprechender Schritt zurück zum Ufer erforderlich ist.



E - TOD

Beschwörungsformel– Kal An Lor Corp

Reagenzien – Schwarze Perle, Alraune, Nachtschatten, Schwefelasche

Hütet Euch vor dem Todeszauber, denn er fordert die Lebenskraft eines Schwächeren und löst sie in der Erde auf. Ihr dürft seine Wirkungsweise nicht unterschätzen. Die Magie ist einfach und direkt, jedoch ist ihre Beschwörung den erfahrenen Magiern vorbehalten, denn nur die Erfahrung lehrt den Wert des Geschenks, das man Leben nennt. Nur wenige Magier sind in der Lage, den Tod zu beschwören. Noch geringer ist die Anzahl derer, die infolge seiner Beschwörung keinen Schaden nehmen.

L - TELEPORTATION

Beschwörungsformel – Ort Por

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Spinnenseide

Oh, die Teleportation ist ein Geschenk des Himmels. Durch die Beschwörung wird der Zaubernde augenblicklich an jede beliebige Stelle in seinem Blickfeld getragen. Arduin und Grimwar sind mehr als einmal schweißgebadet auf dem Gipfel von Lark Mountain angekommen, nur um mich im Schlaf der Nekromantie unter einem Baum neben einer leeren Schriftrolle zu finden, die mein Transportmittel verriet. Sie werden damit zum Lernen angespornt, ohne daß ein unfreundliches Wort verloren wird. Ein umsichtiger Magier behält immer genügend Mana zurück, um auf diese Beschwörung als Fluchtmittel zurückgreifen zu können.

F - DÄMONENRUF (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Kal Vas Corp Xen

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Nachtschatten, Spinnenseide

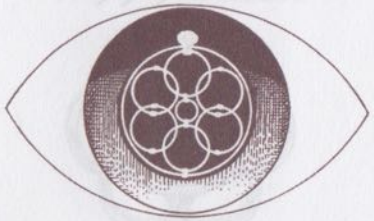
Der Dämonenruf ist eine der unbeständigeren Formen, das Feuer zu beherrschen und ruft ein Wesen der Dämonengrube, um dem Zaubernden zu Willen zu sein. Dabei ist eine ausreichende Menge Spinnenseide und eine klare Stimme bei der Beschwörung selbst unerläßlich, um die Bestie zu kontrollieren. Ein Dämon kann nämlich ein Schaudern im menschlichen Gemüt spüren und hat eine Ewigkeit, um ihn zu seinem Opfer zu machen. Leider hat schon mancher Magier angesichts der Freude über das Gelingen einer solchen gewaltigen Beschwörung vergessen, daß der gerufene Dämon den Zaubernden selbst angreift, wenn dessen Mana erschöpft ist.

W - EISSTURM

Beschwörung – Vas An Flam Hur

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Schwefelasche

Diejenigen, die einen Eissturm beschwören konnten, wurden schon in manchen Mythen der Kobolde besungen. Die Beschwörung des Eissturms ruft die schlimmsten Erscheinungen des extremsten Nordklimas in die erhobene Hand des Zauberers und läßt Schnee, Eis und schreckliche Stürme im Umkreis des Magiers ausbrechen. Feinde können schweren Schaden davontragen. In den Fängen eines tobenden Sturmes entschließen sich die wenigsten zum Kampf.



Wehe denen, die in den Strudel des achten Kreises der Magie geraten, denn dieser Zauber schöpft nicht aus den Elementen dieser Daseinsebene. Statt dessen verbindet er diese mit den unvorstellbaren tobenden Kräften der Ebenen Erde, Luft, Feuer und Wasser. Die hier beschriebene Magie bewirkt nicht den Effekt des Zaubers. Oh nein, die Magie öffnet lediglich eine Tür, die niemals hätte geöffnet werden dürfen.

E - ERDBEBEN

Beschwörungsformel – Vas Por Ylem

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Schwefelasche

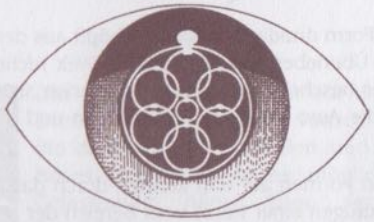
Die Beschwörung des Erdbebens kann auch die flachste Ebene in ein aufgewühltes Meer von Felsen, Staub und Asche verwandeln. Indem er die elementare Ebene der Erde ruft, reißt der Zaubernde das Land aus seiner Verankerung. Dann werden die Länder erbeben, die Hügel erzittern und die Wälder entwurzelt. Hütet Euch davor, diesen Zauber in der Nähe von etwas zu beschwören, das Euch lieb und teuer ist, denn nichts kann seinem Zorn entkommen.

L - GEWITTER

Beschwörungsformel– Vas Grav Hur

Reagenzien – Schwarze Perle, Knoblauch, Alraune, Schwefelasche

Aus der elementaren Ebene der Luft wird der Atem des Titanen der Luft aufgewirbelt. Indem der Zaubernde das Tor zu seinem Reich öffnet, ruft er seine zornige Antwort hervor. Die Energie von tausend Stürmen strömt in einen Wirbel an die Fingerspitzen des Magiers. Bei der Beschwörung richtet er diese Plage auf seine Feinde, deren Schreie in der Kaskade der Donnerschläge untergehen. Die Überlebenden vergessen weder die Magie, die das Tor öffnet, noch die Segnungen, die es verschlossen halten.



F - FLAMMENINFERNO

Beschwörungsformel– Vas Kal Flam Grav

Reagenzien – Blutmoos, Alraune, Schwefelasche

Durch die Beschwörung des Flammeninfernos wird die irdische Ebene mit der elementaren Ebene des Feuers verbunden, wo die Flammenströme tiefer sind als die Gewässer der Großen See. Bei Anrufung des Flammeninfernos gehen ein Feuerkreis und Flammenkugeln über dem Boden um den Magier nieder. Wer das Flammeninferno beschwören will, muß dafür ein Gebiet wählen, das frei von Hindernissen ist, denn selbst der größte Meister des Äthers ist nicht fähig, die Beschwörung unter Kontrolle zu halten.

W - SÄUREREGEN (BEFRISTET)

Beschwörungsformel – Vas Kal An Flam Jux

Reagenzien – Blutmoos, Alraune

Die Titanen der vier Elemente behalten ihre großen und schrecklichen Anrufungen auf irdischer Ebene in Erinnerung, und niemals wurde das Wasser auf furchterregendere Weise genutzt als im sauren Regen der Großen Umwälzung. Der Magier, der den Säureregen beschwört, ruft diese Erinnerung des Titanen an und bringt aus der elementaren Ebene des Wassers einen Säurehagel hervor, den er auf seine Feinde richtet. Das Fleisch wird versengt und die Fallenden vergehen im Regenwasser. Das Chaos regiert, bis die Magie aufgelöst wird.

RITUALE

Ein Ritual, die älteste Form druidischer Magie schöpft aus der Restenergie eines vor langer Zeit geführten Überlebenskampfes als die Welt nichts als eine flammende Legende war. Die hier beschriebenen Rituale zeichnen sich durch ihre erhabene Schlichtheit aus, die die Aura uralter Riten berühren und diese Magie zum Guten führen soll.

Rituale treten in vielen Formen auf und können durch das Ändern eines einzigen Wortes oder das Hinzufügen einer Kerze vom Bereich der Magie des Lebens in die des Todes überwechseln. Rituale sind eine Form der Magie, die sorgfältig gehütet wird, denn man benötigt weder besondere Geschicklichkeit noch ungewöhnliche Fähigkeiten, um sie durchzuführen. Ihr werdet sie durch andere Magier, durch uralte Runen oder durch das Land selbst erlernen, wenn dies vom Schicksal so bestimmt ist. Trachtet nicht danach, sie für eigennützige Zwecke zu verwenden, denn ihre Magie ist tiefgründiger als die Phantasie selbst. Ein Ritual ist ein streng gegliedertes Gefüge von Regeln. Eine Überschreitung von deren Grenzen erfolgt auf Eure eigene Gefahr.

Praktisch gesehen besteht ein Ritual aus einer Reihe von Handlungen, die mit Hilfe seltener konzentrationsfördernder Mittel ausgeführt werden. Die Plazierung der konzentrationsfördernden Mittel und die Person des Magiers eröffnen ungeheure Quellen uralter Energie. Der Magier wendet sich an diese Energie, lenkt sie auf seine Absichten, führt seinen Geist durch das Portal zur anderen Seite und schließt es hinter sich. Mit diesen neun Ritualen schließt Ihr einen Pakt mit deren Magie: Ihr werdet sie nur benutzen, um der Tugend zu dienen.

Die Ausführung eines Rituals bedarf keines Mana, kann jedoch konzentrationsfördernde Mittel oder besondere Kenntnisse erfordern.

BINDERITUAL

Das Binderitual ist die wichtigste Ergänzung im Zauberbuch eines jungen Lehrlings. Wenn ein Magier einen Zauberspruch lernt und ihn in sein Repertoire aufnehmen will, muß er den Zauberspruch mit Hilfe dieses Rituals in seinem Zauberbuch binden. Es ist möglich, einen Zauber zu beschwören, ohne ihn zuvor im Zauberbuch festzuhalten, in diesem Fall wird die Magie jedoch in die Leere verbannt und macht die Arbeit eines Kollegen zunichte. Leider hat das Binderitual durch die Schließung der acht magischen Kreise seinen praktischen Zweck verloren. Dennoch müßt Ihr dieses Ritual für den Tag erlernen, an dem die Magie der Tugend wiedergeboren wird.

SEGNUNG

Das Segnungsritual beruht auf den heiligen Riten der Druiden-Bruderschaft und vertreibt das Böse aus Orten, die der Korruption verfallen sind. Da in Britannia viel Böses geschieht, ist es möglich, daß Ihr oft die Gelegenheit habt, Eure Fertigkeiten bei der Durchführung diese Rituals zu verfeinern. Das Segnungsritual erfordert die Fähigkeit, über rein tugendhafte Gedanken zu meditieren, was selbst dem größten Naturtalent Übung abverlangt.

ERNEUERUNG/WIEDERHERSTELLUNG

Das Wiederherstellungsritual kann durchgeführt werden, um heilende Energie auf den Magier zu lenken. Mana wird durch Ruhen und Meditieren erneuert, jedoch kann die Durchführung eines Wiederherstellungsrituals an einem Ort der Tugend die Heilung beschleunigen und den Körper entgiften und damit dessen Gesundheit vollständig wiederherstellen und das Mana erneuern.

ANRUFEN DES MONDTORS/RÜCKKEHR

In Gedankenschnelle durch Britannia zu reisen war ein Privileg derjenigen, die in der Lage waren, das Ritual der Anrufung des Mondtors bzw. das der Rückkehr durchzuführen. In vergangener Zeit legte der Zaubernde die Mondkugel in den Steinkreis eines Mondtores in der Nähe eines der acht Schreine der Tugend. Er rief dann den Geist des Mondtores an und bat darum, durch das Tor zu seinem gewünschten Ziel gebracht zu werden. Durch die Trübung des Äthers sind diese Wege jedoch verborgen. Bei ihren Versuchen, diese Wege neu aufzuzeichnen, fehlt es den vielen verschollenen Magiern gewiß nicht an Tapferkeit, jedoch fehlen unserer Sache die Gründe, die die Störungen der Leere erklären und in der Verzweiflung wurde auch die Vorsicht aufgegeben.

❋ SPIRITISMUS

Mit Hilfe des Rituals des Spiritismus kann der Zaubernde mit den Geistern der Toten kommunizieren. Die Geister eines friedlich entschlafenen Wesens werden auf eine andere Daseinsebene gebracht, die mit der unseren in keiner Weise verbunden ist. Der Spiritismus überbrückt diese Ebenen und ruft den Geist hervor, den das innere Auge des Zaubernden vor sich sieht. Das Ritual eignet sich nicht für die Kommunikation mit den Untoten, deren Geist gegen ihren Willen mit unserer Daseinsebene verbunden bleibt.

❋ VEREINIGUNG VON KÖRPER UND GEIST

Durch einen Fluch oder durch Zauberei kann ein Geist vom Körper getrennt und ins Nichts geschleudert werden. Das Ritual der Vereinigung von Körper und Geist gibt dem Körper eines Lebenden den verlorenen Geist zurück. Das Ritual kann jedoch nicht die Toten auferwecken, da deren Geist an eine andere Ebene gebunden ist. Die Kommunikation mit den Toten entspringt aus einer anderen Form der Magie, die dem Ritual des Spiritismus innewohnt.

❋ BESCHWÖRUNG DES PYROS

Nur Gerüchte und Lieder aus dem Munde der Barden zeugen von der Beschwörung des Pyros, jenes schrecklichen Rituals, das den Titanen des Feuers von seinen Fesseln befreit und ihn auf der Erde wüten läßt. Wenn Ihr es Euch durch einen Zufall aneignen solltet, denkt an die letzten Zeilen des Liedes. So rufe denn Pyros, den Herrn des Feuers und binde ihn an deine Seele. Mag er dir auch zu Willen sein, wirst du doch enden in seiner Hölle.

❋ SCHUTZWALL DES LEBENS

Das Ritual des Schutzwalls des Lebens bündelt die Schutzkräfte der acht Tugenden in eine physikalische Form, die alle Angriffe abwehren kann, auch die seines Gegenstücks, des Armageddon-Rituals. Dieses Ritual sammelt den Äther um die acht Schreine, und der Zaubernde wird umkreist, als sei er das Herz, das den Äther speist. Diese Beschwörung bringt zwar den Äther in große Aufruhr, verursacht jedoch keine dauerhafte Veränderung.

❋ ARMAGEDDON

Weil ich fürchtete, es könne in die Köpfe von Böswilligen und Laien gelangen, habe ich die Niederschrift dieses Rituals für den letzten Tag vor der Übergabe des praktischen Lehrbuchs an Hawkwind aufgehoben. Er und ich hatten einen bitteren Streit, ob es überhaupt hier aufgenommen werden solle, weil er jedoch darauf beharrte, wird das Ritual des Armageddon hier beschrieben. Kurz, das Ritual des Armageddon vereinigt alle polaren Kräftepaare des Lebens selbst, die des Guten und des Bösen, der Ordnung und des Chaos, der Seh- und Hörkraft, des Feuers und des Wassers in einer einzigen Erscheinung, wie sie die vergängliche Welt noch nie gesehen hat. Die Auswirkungen des Rituals sind unbekannt und müssen es auch bleiben. Nur der törichtste aller Toren würde das Ritual des Armageddon vollziehen.

MONDTORE UND ANDERE FORMEN DER MAGIE

MONDTORE

In freundlicheren Zeiten waren die Mondtore geheime Korridore, die die Magier benutzten, um durch Britannia zu reisen. Ein kluger Magier konnte eine Mondkugel beschaffen, das Ritual der Anrufung der Mondtore vollziehen und durch das geöffnete Tor die Reise zu einem Steinkreis eines Mondtores in der Nähe der acht geheiligten Schreine antreten, die über das ganze Land verteilt waren. Die Laien blickten erstaunt, wenn ein Magier von einem Tagesmarsch mit Gütern aus den entlegensten Gebieten Britannias zurückkehrte. Für die Mitglieder der Bruderschaft der Magie waren die Tore das beliebteste Vorrecht.

Nun ist dieser Weg jedoch selbst denen verschlossen, denen er bekannt ist. Die Säulen des Bösen brachen in der Nähe eines jeden Schreins aus dem Boden hervor, und mit der Zeit wurden die Portale durch ihre unglückselige Anwesenheit verunreinigt. Die Mondtore konnten nicht länger angerufen werden.

Viele meiner Brüder haben es sich vergebens zur Aufgabe gemacht, das Rätsel der Mondtore zu lösen. Viele sind in der Leere verschwunden und sind nicht wieder zurückgekehrt. Auch ich habe meine Theorien dazu, werde sie jedoch für mich behalten, denn ich möchte keinen schädlichen Einfluß auf die Erfüllung Eures Auftrags ausüben. Dieser muß nämlich sowohl die Öffnung der Mondtore als auch die Wiederherstellung der Reinheit des Äthers zum Ziel haben, warum sonst hätte mich Hawkwind um diese Abhandlung gebeten? Ihr müßt derjenige sein, der dem Äther seine Reinheit wieder zurückgibt. Denn der Äther ist der Atem der Magie und die Mondtore ihre zahlreichen Mündungen.

SCHRIFTROLLEN

Auf Euren Reisen stoßt Ihr möglicherweise auf Pergamentfragmente, die mit runischen Worten beschrieben sind, der ältesten Sprache Britannias. Diese Schriftrollen enthalten eine Form der Magie, die sich durch Einfachheit, Eleganz in der Anwendung und gewaltige Macht auszeichnet.

Wenn Ihr eine Schriftrolle mit einem Zauberspruch findet, der Euch unbekannt ist, tragt Ihr ihn am besten mit Hilfe des Binderituals in Euer Zauberbuch ein. Wurde der Zauberspruch einmal auf diese Weise gebunden, könnt Ihr immer auf ihn zurückgreifen, vorausgesetzt, Ihr verfügt über genügend Mana, um ihn zu beschwören. Um einen solchen Zauberspruch jedoch zu binden, muß Euch der betreffende Kreis der Magie offenstehen. Dies ist derzeit nicht möglich wegen der trüben Strömungen des Äthers.

Es ist möglich, einen Zauberspruch direkt aus einer Schriftrolle zu beschwören, ohne ihn zuvor im Zauberbuch zu binden. Dadurch wird die Schriftrolle aufgelöst und geht für immer verloren.

ZAUBERTRÄNKE

Magie kann in flüssige Form umgewandelt werden, ebenso wie der Farbstoff zum Einfärben von Wolle und kosmetische Puder. Einige geldgierige Magier wurden wegen ihrer eingefärbten Mixturen getadelt. Obwohl es nicht möglich ist, jedem Mißbrauch Einhalt zu gebieten, wurde der Qualitätsstandard dennoch verbessert. Zaubertränke annehmbarer Qualität findet Ihr auf Euren Reisen oder in Apotheken in ganz Britannia. Trinkt vorsichtig und maßvoll.

Es ist möglich, daß Ihr auf Euren Reisen durch Britannia Alchemisten-Ausrüstungen findet, mit deren Hilfe Ihr Zaubertränke herstellen könnt. Dazu mischt man die erforderlichen Reagenzien mit einem Maß Wasser und gibt einen entsprechenden Edelstein hinzu. Das Wissen über Art und Menge des Mischverhältnisses der benötigten Reagenzien und Edelsteine kann nur durch Erfahrung, Nachforschungen und Reisen erlangt werden.

GLOSSAR

Alchemisten-Ausrüstung – Die Ausrüstung, mit deren Hilfe ein Magier Zaubertränke zubereitet. Alchemisten-Ausrüstungen könnt Ihr auf Euren Reisen finden, ihren Fundort solltet ihr für ihren zukünftigen Gebrauch im Gedächtnis behalten.

Äther – Das fünfte fundamentale Element. Äther bindet Erde, Luft, Feuer und Wasser in magischen Anwendungen. In der Welt, in der wir leben, ist der Äther mit Nähstichen zu vergleichen, die alle Lebensformen im Gewebe des Lebens verbinden. Wenn ein Magier einen Zauber beschwört, sammelt er Äther in seinem auf diesen eingestimmten Körper und gibt ihn dann nach Vorgabe des Zauberspruchs frei. Leider wurde der Äther des Guten, der von der Leere ausgeht, durch Störungen getrübt. Zaubersprüche der Tugend können daher nicht beschworen werden. Die Magier der Finsternis können jedoch ihren Zauber aus einer anderen ätherischen Quelle noch beschwören und sind daher sogar noch mächtiger geworden.

Ätherische Leere – Hierbei handelt es sich um eine andere Ebene des Daseins, welche Zeit und Entfernung in Äther umwandelt, die Urquelle natürlicher Magie. Die Leere ist schon seit Jahren der magischen Ergründung verschlossen. Unser Wissen über ihre natürliche Form stammt aus den Geschichten der Barden, von alten Magiern und aus Legenden.

Beschwörung – Das Herbeirufen und die Freisetzung der Magie eines Zauberspruchs. Die Beschwörung ist eine Kombination von Anrufung und Mana, mit der der Äther manipuliert wird und die Elemente in einen Zauberspruch gebunden werden.

Beschwörungsformel – Eine Anordnung gesprochener Worte, die die Magie eines Zauberspruchs oder eines Rituals freisetzt. Bei einigen Ritualen ist eine Beschwörungsformel nicht notwendig.

Binderitual – Dieses Ritual bindet einen Zauberspruch, der sich vorübergehend im Besitz des Zaubernden befindet, als dauerhaften Bestandteil in seinem Zauberbuch.

Edelstein – Ein wertvoller Stein, der Eigenschaften besitzt, die die Magie des Äthers in flüssige Magie verwandeln können. Für die Herstellung von Zaubertränken ist er unerläßlich.

Elemente – Die Grundlagen der irdischen Welt sind Erde, Luft, Feuer und Wasser. Die Bestandteile aus denen die Magie geschaffen wird, entspringen den vier Elementen.

Kreise der Magie – Die Eigenschaften des Elements, das für einen Zauberspruch notwendig ist und diesen nach einer genauen Formel einem der Kreise der Magie zuordnet. Da eine Definition und eine Beschreibung der Art dieser Eigenschaften über den Zweck dieser Abhandlung hinausgehen würde, soll hier nur erwähnt werden, daß zur Beherrschung der äußeren Kreise der Magie ein größeres Maß an Kontrolle und Erfahrung erforderlich ist.

Mana – Während der frühen Jahre seiner Ausbildung, soll der Körper des Magiers mit dem Äther in Einklang gebracht werden. Die erlernte Fähigkeit, seinen Geist den reinen Gedanken der Tugend zu unterwerfen, erweitert sein Bewußtsein des Äthers, der ihn umgibt. Dieses Bewußtsein ist sein Mana. Ein Magier, der über ein größeres Reservoir an Mana verfügt, kann einen größeren Teil des Äthers manipulieren. Demnach kann er wirkungsvollere Zaubersprüche beschwören.

Mondkugel – Ein leuchtender Stein. Die Mondkugel wurde in den Steinkreis des Mondtores gelegt und beim Ritual der Anrufung des Mondtores bzw. dem der Rückkehr verwendet, um die Mondtore für die Reise zu öffnen. Leider bleiben die Mondtore für die Reise geschlossen. Der Stein verstaubt, weil er nicht benutzt wird.

Mondtor – Ein uraltes Tor zur ätherischen Leere. In uralten Zeiten stellten die Mondtore die Verbindung zwischen Orten her, die durch die Entfernung einer viele Monate dauernden Reise getrennt waren. Die Astronomen Britannias konnten einen Zusammenhang zwischen den Mondtoren und den Bahnen unserer beiden Monde nachweisen, jedoch sind die Mondtore zum Zeitpunkt dieser Niederschrift verschlossen.

Reagenz – Eine Pflanze oder ein anderer Stoff mit magischen Fähigkeiten, der in der natürlichen Welt vorkommt und der im Binderitual pur oder als Gemisch mit anderen Stoffen die Energie eines Zaubers dauerhaft an das Zauberbuch des Magiers bindet.

Ritual – Die Handlung eines Magiers, mit der die Wirkungskraft eines konzentrationsfördernden Mittels und einer Beschwörungsformel gebündelt wird, um die Magie der Druiden anzuziehen, die seit Anbeginn der Zeit begraben ist. Ein Ritual erfordert weder Pergament noch Mana und unterscheidet sich daher von einem Zauberspruch. Die einfache und dennoch gewaltige Magie, die ihm innewohnt, wird sorgfältig gehütet und nur demjenigen offenbart, der bewiesen hat, daß er sie zu würdigen weiß.

Schlangenweyn – Ein seltener Heiltrank der aus dem Gift der Silberschlange hergestellt wird. Die Destillierung von Schlangenweyn muß in den Reifefässern in der Kathedrale der Liebe erfolgen, andernfalls entsteht ein Gift. Wenn ein Schlangenweyn-Trank eingenommen wird, werden Gesundheit und Mana wieder ganz hergestellt.

Schriftrolle – Ein auf Pergament festgehaltener Zauberspruch. Wenn ein Magier auf einen Zauberspruch stößt, kann er ihn entweder mit Hilfe von Reagenzien in seinem Zauberbuch binden oder ihn sofort ohne diese Hilfsmittel beschwören. Entscheidet er sich für eine sofortige Beschwörung, löst sich die Schriftrolle auf und ist für immer verloren.

Befristung - Nach der Beschwörung verbraucht ein Zauberspruch mit befristeter Wirkung auch weiterhin das Mana des Zaubernden, bis die Beschwörung aufgehoben wird, oder das Mana des Zaubernden erschöpft ist. Zaubersprüche, die eine befristete Wirkung haben, sind mit dem Zusatz "befristet" gekennzeichnet.

Zauberbuch – Ein Buch das für die dauerhafte Aufbewahrung der Zaubersprüche eines Magiers geeignet ist. Um einen Zauberspruch festzuhalten, muß ein Magier ein Binderitual mit den entsprechenden Reagenzien vollziehen. Sobald der Zauberspruch in seinem Zauberbuch gebunden ist, kann ihn der Eigentümer des Buches jederzeit beschwören, vorausgesetzt er verfügt dabei über die ausreichende Menge Mana.

Zauberspruch – Eine Folge von gesprochenen Worten und die Plazierung eines Objekts nach genauer Vorschrift sammelt und bündelt ausgewählte Elemente in der Person des Magiers, der diese seinerseits von seinem Körper aus in eine Form weiterleitet, die vom Zauberspruch vorgegeben ist.

Zaubertrank – Magie in Flüssigkeitsform. Ein Magier kann mit Hilfe einer Alchemisten-Ausrüstung eine ganze Reihe von Zaubertränken herstellen, vorausgesetzt er hat eine ordentliche Ausbildung und die geeigneten Materialien. Einige Arten der Magie lassen sich nicht in Flüssigkeit umwandeln.

©1999 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten

Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen

ORG08901538M2